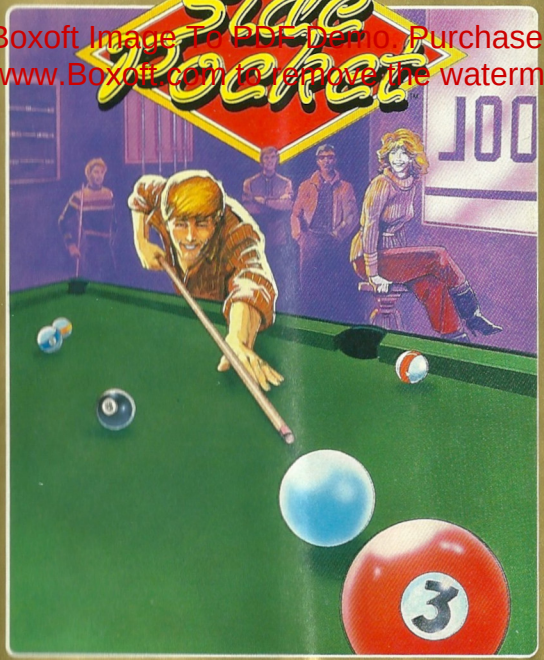
NES-PK-SCN

Boxoft Image To PDF Demo, Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Side Pocket



INSTRUCTION MANUAL

DATA EAST

T

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for Play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Data East bringer arkade spillet direkte hjem i din stue.

Kridt køen og spred kuglerne! Gør dig klar til at spille. Bordet er klar til kamp . . . Dette er Data East billiard finale og du står klar ved bordet! Det kræver en rolig hånd og et godt øje for at komme til tops. Udfordrer dine venner i billiard, men husk at være cool! For konkurrencen er hård.

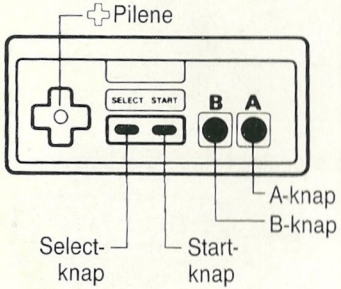
FORHOLDSREGLER

- Dette spil er et højt udviklet spil. Udsæt det ikke for chok eller ekstreme temperatursvingninger. Prøv aldrig at åbne eller skille det ad.
- Rør ikke ved kontakterne på spillet; gør dem ikke våde eller beskidte. Dette kan beskadige spillet.
- Rens ikke med benzin, fortynder, alkohol eller ligenede væsker.
- Nintendo fraråder, at du anvender et fjernsyn med bagprojektion sammen med NES, da der kan opstå billedretention på skærmen.

FUNKTIONER

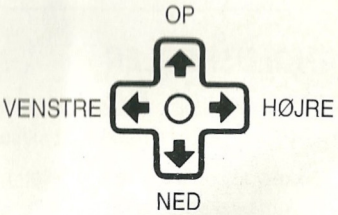
Joystik 1 — til 1 spiller.
Joystik 2 — til 2 spillere

Joystik 1/Joystik 2



Pilene

Styrer boldens retning



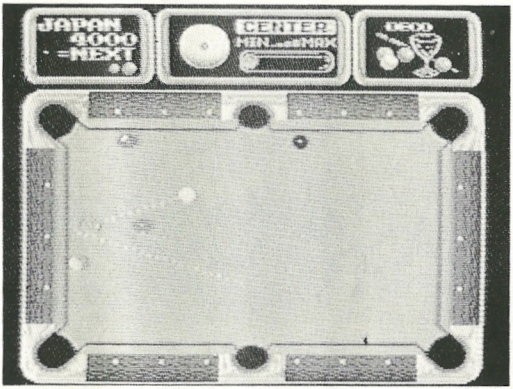
A-knap: Bruges til at starte power søjlen, der bestemmer kraften af dit stød. Tryk endnu en gang for at støde.

B-knap: Viser nr på "mål" bolden og brug af "english".

Select knap
Bruges til at vælge med.

Start knap:
Til at starte og pause spillet.

Der vil lyde en melodi, når spillet er pauset. Tryk igen når du ønsker at starte spillet — Spillet vil fortsætte der hvor du stoppede det.

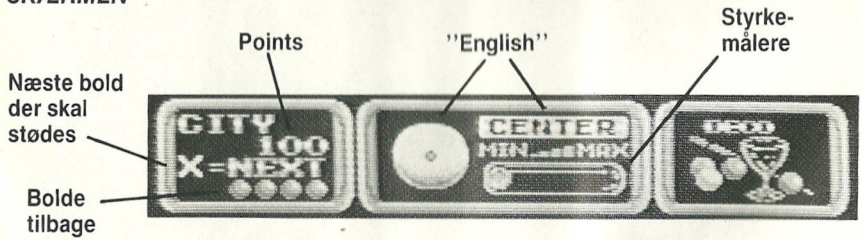


SÅDAN SPILLER DU

I SPILLET:

1) **Pocket Game (1 spiller):** Forbedre din kunnen, mens du spiller om verdensmesterskabet.
2) **Træning:** Er opdelt i 2. I "Lesson" lærer computeren dig lidt simpel teknik. I "Practice" lærer du at støde.
3) **Pocket Game (2 spiller):** Kæmp mod en ven. Den der har flest point ud af 5 kampe har vundet.
4) **9 Ball (2 spiller):** Den mest populære form for billiard. Spilles i rotation. Den spiller der får "9érn" i hul har vundet.

SKÆRMEN



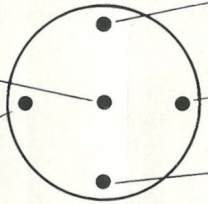
''ENGLISH''

Ved at trykke **Pilene** samtidig med **B-knappen,** kan du vælge boldtype og hvor du ønsker at ramme den.

Steder at ramme bolden

Central: Bolden vil ramme sit mål præcist og derefter stoppe, ''mål'' bolden fortsætter lige frem.

Venstre: Bolden vil dreje mod venstre efter at have ramt sit mål.

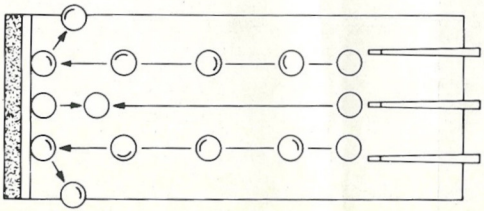


Øverst: Bolden vil ramme ''mål'' bolden lige, og vil derefter fortsætte i samme bane.

Højre: Bolden vil dreje mod højre efter at have ramt sit mål.

Nederst: Bolden vil ramme sit mål, men vil derefter komme baglæns igen.

Sådan bruger du banden



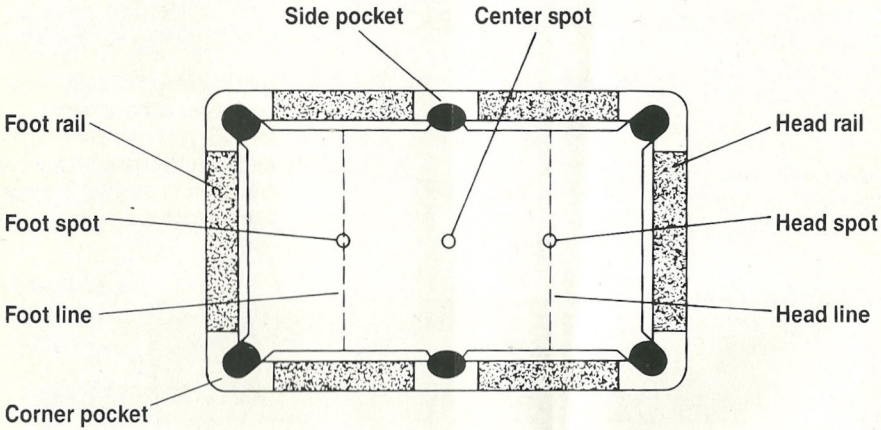
Drejer til højre efter at have ramt banden.

Kommer direkte tilbage.

Drejer til venstre efter at have ramt banden.

POCKET BORD

Når du har lavet et feljstød, vil stødbolden automatisk komme tilbage til **pletten** og "mål" bolden som du tabte til **"fod mærket".**

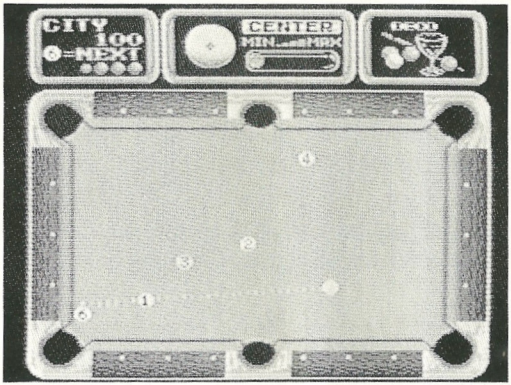


TRÆNING

Vælg **"Lesson"** i "Training Mode" ved hjælp af **Pilene** og **A-knappen.** Vælg derefter bold i menuen.

1. Computeren viser dig først et par eksempler.

2. Du prøver forskellige stød.



3. Computeren viser dig den korrekte måde, hvis du laver fejl.

For at stoppe træning, skal du trykke **Select knappen** — og du vil komme tilbage til titel-skærmen.

PRAKSIS

Vælg **Practice** i "Training Mode" ved hjælp af **Pilene** og **A-knappen.**

Lige meget hvor du placerer boldene, må du lære sammenhængen med tre faktorer, stødet, placeringen af køen og bandens effekt.

Sådan flytter du stød bolden:

1) Tryk **Start knappen.**
2) Tryk **Pilene + A-knappen.**
3) Tryk **Start** igen.

Sådan flytter du "mål" bolden

1) Tryk **Start knappen.**
2) Tryk **Pil** op eller ned for at vælge nr. (bold)
3) Tryk **Pil** højre/venstre for at vælge hvilken bold du vil flytte
4) Tryk **Pil + B-knappen** for at flytte bolden
5) Tryk **Start** når du er klar

Gentag 3 og 4 hvis du vil flytte mere end en bold.

Computer reply

Computeren gentager dit første skud hvis du ved en fejltagelse "taber" en stødbold, eller hvis du slutter med at have alle bolde i hul.

Tryk **Select** for at komme tilbage til Titelskærmen.

POCKET GAME

Når du spiller dette spil, spiller du indtil du laver en fejl — og din score vil komme efterhånden.

For at avancere fra et niveau til et andet, skal du opnå et vist pointtal, og lave et trick stød, når du har fået alle boldene i hul.

Stødbold

Stød bolden der er vist på skærmen bliver mindre hvis du misser et stød. Hvis du misser to stød, mister du en bold, hvis du ved en fejl skyder stødbolden i hul, mister du også en bold.

Når du har mistet alle bolde er spillet slut.

2 spiller

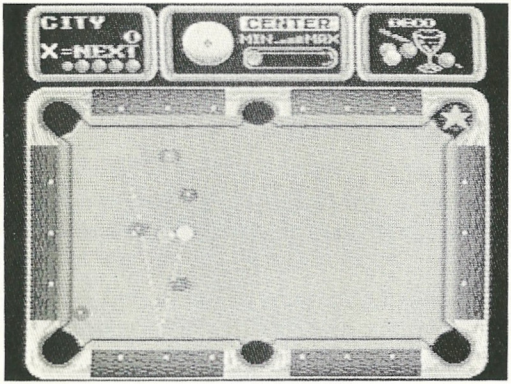
Ved 2 spillere vinder den der har flest point ud af 5 spil. Hvis en spiller misser eller støder cue bolden i hul, overtager den anden spiller. Antallet af cue bolde er ubegrænset.

Banking

For at bestemme hvilken spiller der skal starte først, skal begge spillere skyde når power søjlen viser sig, den hvis bold der kommer tættest på banden starter.

Bonus

Du kan øge din score eller få en ekstra bold, hvis det lykkes dig at få "mål" bolden i det hul hvor der er en blinkende stjerne. (Når der er 2 spillere vil en forøget score betyde ekstra bonus).



Scoring

Du får 100 point for hver bold du får i hul. Og du vil få ekstra 500, hvis de er i numerisk rækkefølge. Derudover vil der komme uforudsigelige bonus point.

9 BALL

Her bruges 9 bolde, nummereret fra 1 til 9. Det gælder om at være den første der får alle 9 bolde i hul — Vel og mærke i rækkefølge 1, 2, 3 osv op til 9.

Sådan starter du

Vælg det antal omgange du ønsker at spille (3, 7 eller 15), ved at bruge **Pilene+A-knappen**. I bestemmer hvem der skal starte ved hjælp af "banking" metoden.
Hvis en spiller misser eller laver et fejlstød, tager den anden over. Den der er bedst ud af de valgte omgange har vundet.

Fejl

Hvis du misser "mål" bolden eller støder stødbolden i hul dømmes der fejl. Den spiller der nu overtager kan selv bestemme, hvilken bold han ønsker skal være stødbolden. Hvis der dømmes fejl på dig 3 gange i et sæt, har du tabt det.

Speciel teknik

Ved brug af samme procedurer som ved en "follow" bold, bliver du ved med at trykke **pilene** — bolden vil derefter stejl støde. Det kan ske på tre forskellige måder alt efter forholdene, og afhænger af hvor på stødbolden du rammer.

Øv dig godt, før du bruger denne teknik, ellers risikerer du at bolden flyver ud over bordkanten.

⚠ OBS ⚠

ANVÄND INTE TV-APPARATER MED FRONT-ELLER BACK-PROJEKTION.

Använd inte TV-apparater med front-eller back-projektion när Du spelar Nintendo TV-spel. TV skärmen kan skadas permanent om du visar stationära bilder eller mönster under en längre period. Nintendo kan inte hållas ansvarigt om din TV skadas. Denna effekt beror inte på att det skulle vara något fel på TV-spelet eller på spelkassetterna; andra stillbilder från video eller TV-sändningar kan ge liknande skador. Kontakta TV-försäljaren för ytterligare information.

Data East-pelien parissa saat kolikkopelien tuntuman myös kotona!

Hiero liitua keppiisi ja aseta pallot pöydälle. Paikoillanna, valmiina . . . nyt! Pallot leivävät ympäri pöytää — Data Eastin Mestaruussarjan loppuottelut ovat käsillä, ja sinä olet juuri lyömässä 8-palloa! Huippupelaajaksi pääseminen vaatii vakaata kättä ja terävää katsetta. Haasta ystäväsi tähän vaativaan peliin. Pidä pääsi kylmänä — pelipöytäviidakko vaanii sinua!

Lue nämä ohjet huolellisesti ennen kuin aloitat pelaamisen.
Säästä vihkonen tulevaa käyttöä varten.

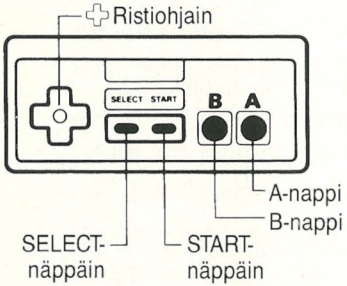
HOITO-OHJEITA

- Sammuta aina keskusyksikön virta (OFF), kun asetat kasetin laitteeseen tai kun poistat kasetin laitteesta.
- Tämä on korkean teknologian tuote. Älä altista kasettia lämpötilan vaihteluille. Varo kolhimasta kasettia. Älä koskaan yritä avata kasettia.
- Älä koske johtimiin äläkä kastele niitä. Kasettisi voi vahingoittua.
- Älä koskaan puhdista kasettia millään syövyttävällä aineella.

PELIOHJAIMET JA NIIDEN KÄYTTÖ

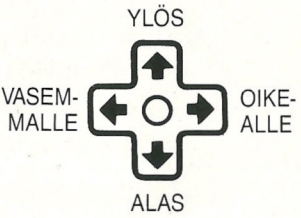
Ohjain 1 — Yhden pelaajan peliä varten.
Ohjain 2 — Toiselle pelaajalle 2-pelaajan pelissä.

Ohjain 1/Ohjain 2



Ristiohjain

Ohjaa lyöntisuuntaa.



A-nappi: Paina A-nappia käynnistääksesi voimamittarin, joka määrää lyöntivoimakkuutesi. Paina samaa nappia toistamiseen, niin lyöt palloa.

B-nappi: Näyttää kohdepallojen numeron ja ositttaa lyönnin kierteen.

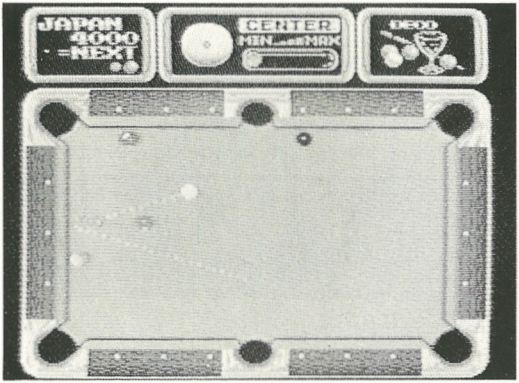
SELECT-näppäin

Kun painat tätä näppäintä, siirtyy kursori (>) eri pelitoimintavalintojen välillä.

START-näppäin

Pelin aloitus.

Pelitauko: Jos haluat pitää tauon, paina START-näppäintä pelin aikana. Kuulet taukoäänen, ja peli pysähtyy. Paina START-näppäintä uudelleen, kun haluat jatkaa peliä. Peli jatkuu samasta kohdasta, jossa jäit tauolle.

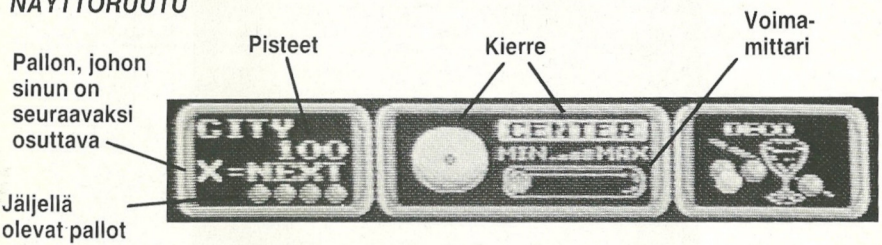


NÄIN PELAAT

PELITOIMINNOT

1) **Pussipeli (1 pelaaja):** Terästä taitojasi kilpailemalla maailmanmestareita vastaan.
2) **Harjoittelu:** Tämä toiminto on kaksisosainen. Lesson-osassa (oppitunti) opit "kiven" lyömisen perustekniikan. Practice-osassa (harjoittelu) opit peruslyönnit.
3) **Pussipeli (2 pelaajaa):** Pelaa ystävääsi vastaan. Se pelaajista voittaa, joka saa suuremman yhteispistemäärän viidestä ottelusta.
4) **9-pallo:** Kaikkein suosituin biljardipeli. Peliä pelataan pusittamalla kohdepallot numerojärjestyksessä. Se pelaajista, joka pussittaa 9-pallon, voittaa.

NÄYTTÖRUUTU



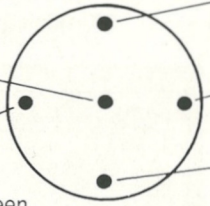
KIERRE

Painamalla samanaikaisesti **B-näppäintä** ja **Ristiohjainta** valitset lyöntityypin ja lyönnin osumakohdan.

Osumakohdat

Keskikohta: Kivi osuu keskelle kohdepalloa ja pysähtyy paikoilleen. Kohdepallo jatkaa eteenpäin.

Vasen: Kivi kääntyy vasemmalle, kun se osuu pöydän reunapehmusteeseen.



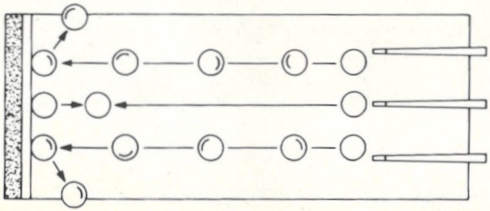
Seuraa: Kivi osuu keskelle kohdepalloa, ja jatkaa matkaansa eteenpäin.

Oikea: Kivi kääntyy oikealle, kun se osuu pöydän reunapehmusteeseen.

Peruuta: Kivi osuu kohdepalloon ja palaa taaksepäin.

Reunapehmusteen käyttö

Reunapehmusteesta kimpoavan kiven kierre riippuu lyöntisi voimakkuudesta ja lyönnin osumakodasta.



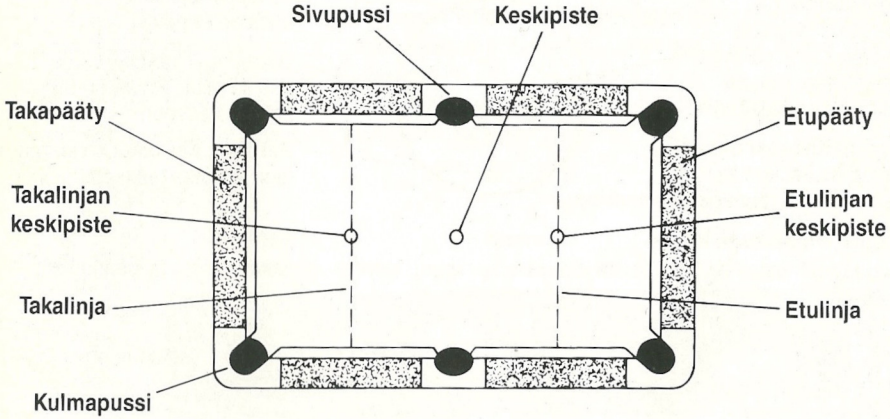
Kimpoaa oikealle, kun se osuu pöydän reunapehmusteeseen.

Palaa suoraan takaisin.

Kimpoaa vasemmalle, kun se osuu pöydän reunapehmusteeseen.

PUSSIPÖYTÄ

Jos teet lyöntivirheen, palautuu kivesi automattisesti etulinjan keskispisteelle. Se kohdepallo, johon osuit, asettuu takalinjan keskipisteelle.

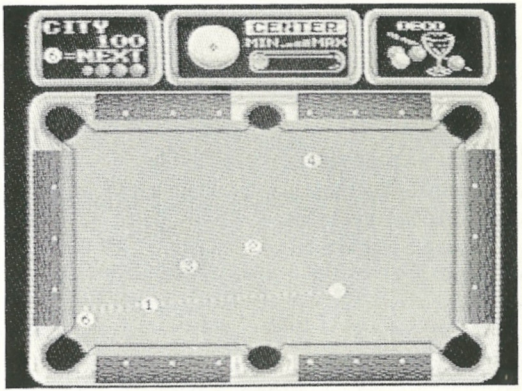


HARJOITUSTOIMINTO 1: OPPITUNTI

Valitse harjoitustoiminnoista **Lesson (oppitunti)** painamalla **ristiohjainta** ja **A-nappia.** Valitse sen jälkeen haluamasi harjoittelupallo valikosta.

1. Tietokone näyttää sinulle esimerkin.

2. Sinä kokeilet erilaisia harjoitustoimintoja.



3. Tietokone näyttää sinulle oikean tavan, mikäli teet virheen.

Pääset pois tästä toiminnosta painamalla **Select-näppäintä**, jolloin palaat pelin nimiruutuun.

HARJOITUSTOIMINTO 2: HARJOITTELU

Valitse harjoitustoiminnoista **Practice (harjoittelu)** painamalla **ristiohjainta** ja **A-nappia.**

Aseta kivi ja kohdepallo aivan mihin tahansa pelikentän kohtaan. Sinun on harjoiteltava oppiaksesi tuntemaan kolmen tekijän-voiman, lyöntipaikan ja reunapehmusteen — välinen suhde.

Kiven siirtäminen

1) Paina **Start-näppäintä.**
2) Paina samanaikaisesti **Ristiohjainta** ja **A-nappia.**
3) Paina **Start-näppäintä** uudestaan.

Kohdepallon siirtäminen

1) Paina **Start-näppäintä.**
2) Paina **Ristiohjainta** ylös tai alas määrittääksesi kohdepallojen lukumäärän.
3) Paina **Ristiohjainta** vasemmalle tai oikealle määrittääksesi mitä kohdepalloa siirrät. Siirrettävät pallot näkyvät oikealla puolella ikkunan yläosassa.
4) Paina samanaikaisesti **Ristiohjainta** ja **B-nappia** siirtääksesi kohdepalloa.
5) Kun olet valmis, paina **Start-näppäintä** uudelleen.

Toista kohdat 3 ja 4, jos siirrät useampia palloja.

Tietokoneen uusintapeli

Tietokone pelaa uudelleen ensimmäisen lyöntisi, jos vahingossa pussitat kiven tai kun epäonnistut kohdepallon pusittamisessa.

Pääset pois tästä toiminnosta painamalla **Select-näppäintä**, jolloin palaat pelin nimiruutuun.

PUSSIPELI

Kun pelaat pussipeliä, saat lisäpisteitä, kun pussitat pallot numerojärjestyksessä.

Pystyäksesi siirtymään luokasta toiseen, on sinun saavutettava tarpeellinen määrä pisteitä kussakin luokassa, ja onnistuttava Trick Shotissa (temppulyönnissä), kun olet pussittanut kaikki pallot.

Kivi

Ruudussa näkyvä kivi pienenee, jos epäonnistut lyönnissä (et saa yhtään kohdepalloa pussitettua). Menetät yhden kiven kahdesta hutista ja jos vahingossa pussitat kiven.

Peli loppuu, jos menetät kaikki kivesi.

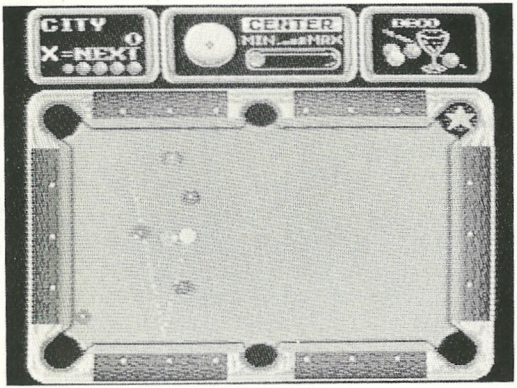
2-pelaajan peli

Pelaajat pelaavat viisi erää. Korkeamman yhteispistemäärän saanut pelaaja voittaa ottelun. Jos pelaaja ampuu hutin tai pussittaa kiven, siirtyy pelivuoro toiselle pelaajalle. Tässä pelissä pelaajilla on rajoittamaton määrä kiviä.

Aloitusvouro

Pelin aloitusvourosta taistellaan heti, kun lyönnin voimamittari toimii. Kumpikin pelaaja lyö heti, ja se pelaajista, jonka pallo kimpoaa vasemmasta reunapehmusteesta lähemmäksi oikeanpuoleista reunapehmustetta, saa aloittaa pelin.

Bonus
Voit saada enemmän pisteitä tai lisäkiven, jos pussitat kohdepallon siihen pussiin, jonka kohdalla on vilkkuva tähti. (2-pelaajan pelissä lisäpisteet ovat ainoa bonus).



Pisteet
Saat 100 pistettä kustakin pussittamastasi kohdepallosta. Saat 500 lisäpistettä, jos pussitat pallot numerojärjestyksessä. Saatat myös saada yllätysbonuspisteitä.

9-PALLO

Pelissä on yhdeksän palloa (1—9), ja kilpailette siitä, kumpi pelaajista ensin pussittaa 9-pallon. Ensin on kuitenkin pussitettava pallot 1—8 numerojärjestyksessä.

Pelin aloitus

Valitse pelierien lukumäärä (3, 7 tai 15) painamalla samanaikaisesti **ristiohjainta** ja **A-nappia**. Taistelkaa sitten pelin aloitusvuorosta.

Jos pelaaja ampuu ohi tai tekee virheen, siirtyy pelivuoro toiselle pelaajalle. Se pelaaja, jolla pelierien lopussa on suurempi pistemäärä, voittaa ottelun.

Virheet

Jos osut kohdepalloon väärässä numerojärjestyksessä tai pussitat kiven, teet virheen, ja toinen pelaaja saa pelivuoron. Toinen pelaaja asettaa kiven haluamaansa paikkaan painamalla samanaikaisesti **ristiohjainta** ja **A-nappia**.

Jos teet kolme virhettä samassa erässä, häviät sen erän.

Erikoistekniikka: Hyppylyönti (Masse)

Valitse pallo samalla tavalla kun valitset seuraaja-pallon, mutta jatka **Ristiohjaimen** painamista ylöspäin. Lyönti on nyt Masse. Masse-lyönnissä on 3 eri tasoa eri olosuhteissa sekä kaikki 7 eri kohdepallon osumapaikkaa.

Harjoittele tätä tekniikkaa varovasti, muuten pallo saattaa lentää pois pöydältä.

⚠ ADVARSEL ⚠

BRUG IKKE DERES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PÅ PROJEKTION TV SYSTEMER.

(Projektion TV anvendes ofte i fly, samt på store væg skærme.)
Undgå helt at spille på Deres projektion TV, da dette kan fororsage varige skader på skærmen.
Nintendo frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med eventuelle skader, opstået ved spil på projektion TV.
Der er ingen feji i Deres NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, alle der anvender sig af samme teknik som NINTENDO (Computerspil og lign.), kan fororsage samme skader på Deres projektion TV. Kontakt venligst TV fabrikken for yderligere information.

Tack för att du köpt Data Easts "Side Pocket"
till Nintendo Entertainment System.

Läs noga igenom anvisningarna innan du börjar spela
och spara häftet för framtida bruk.

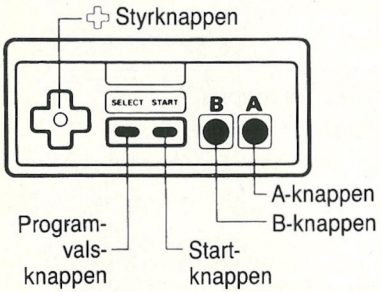
TÄNK PÅ DET HÄR

- Det här är ett precisionstillverkat spel som innehåller komplicerad elektronik. Utsätt det inte för stötar eller extrema temperaturer och försök inte att öppna det.
- Rör aldrig vid spelets kontakter och låt dem inte bli fuktiga.
- Rengör aldrig med thinner, bensin, alkohol eller andra starka medel.
- Använd inte TV-apparater med back- (eller front-) projektion (Storbilds-TV) eftersom det kan bli problem med efterbilder på skärmen.

HANDKONTROLLEN

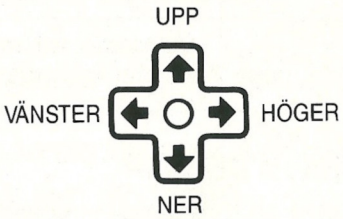
Handkontroll 1 — Används vid spel för en person.
Handkontroll 2 — Används av spelare 2 vid spel för 2 personer.

Handkontroll1/Handkontroll 2



Styrknappen

Styr Stötbollens riktning



A-knappen: Tryck för att starta Kraftmätaren som bestämmer stötens styrka. Tryck igen för att stöta.

B-knappen: Visar bollnumren och vid användning av "Engelsk".

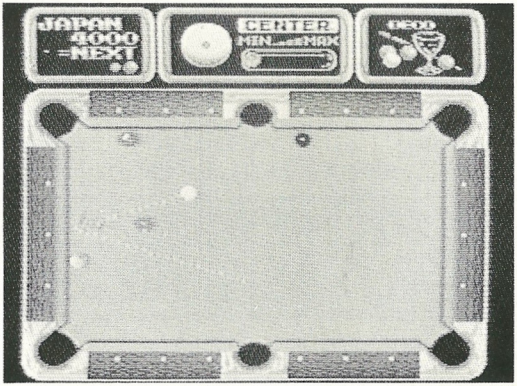
Programvalsknappen

När du trycker på den här knappen flyttas markören (>) mellan de olika spelvalen.

Startknappen

Tryck för att börja.

Paus: Tryck på Startknappen om du vill ta en paus mitt i spelet. Tryck på Startknappen igen för att fortsätta att spela.

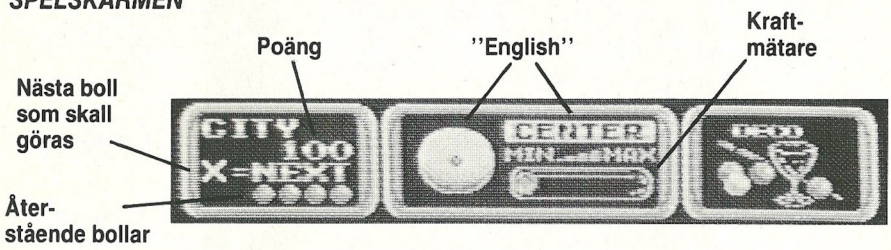


SÅ HÄR GÅR DET TILL

VAL AV SPEL

1) **Pocket Game (1 player):** Öva upp skickligheten medan du tränar för världsmästerskapet.
2) **Träning:** Det här spelet är uppdelat i två halvor. Under lektionsdelen lär programmet dig grundläggande biljardteknik och under övningsdelen får du pröva själv.
3) **Pocket Game (2 players):** Tävla mot en kamrat. Högst poäng efter 5 matcher vinner.
4) **9 Ball (2 players):** 9-ball är det populäraste av alla biljardspel. Spelarna turas om att stöta och den som sänker boll nr 9 har vunnit.

SPELSKÄRMEN



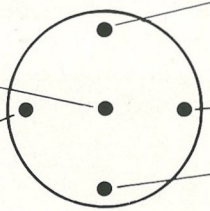
''ENGLISH''

Genom att trycka på **Styrknappen** samtidigt med **B-knappen,** kan du välja önskad boll och var du vill träffa med kön.

Träffpunkter:

Centrum: Egen boll träffar mitten på Spelbollen och stannar, medan Spelbollen fortsätter rakt fram.

Vänsterskruv: Egen boll studsar till vänster efter träff i vallen.



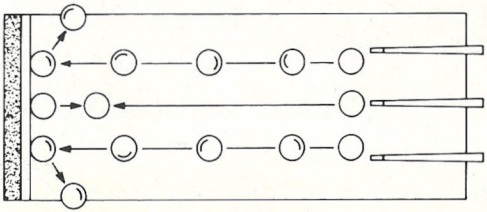
Efterföljare: Egen boll träffar mitten på Spelbollen och fortsätter framåt efter träffen.

Högerskruv: Egen boll studsar till höger efter träff i vallen.

Dragare: Egen boll träffar Spelbollen och rullar därefter tillbaka.

Så här använder du vallarna:

Utgångsvinkeln är beroende av hur du träffar Egen boll och hur hårt du stöter.



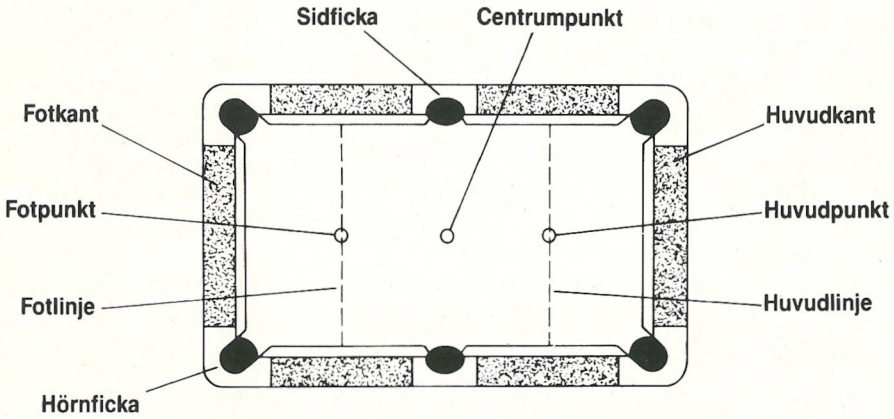
Högerskruv eller träff i vallen.

Rak träff — bollen går rakt tillbaka.

Vänsterskruv eller träff i vallen.

BILJARDBORDET

Efter en otillåten stöt placeras Egen boll på **Huvudpunkten** och Spelbollen läggs upp på **Fotpunkten.**

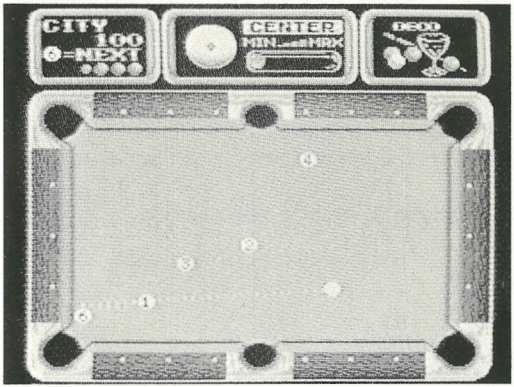


TRÄNING 1: LESSON (lektion)

Välj **Lesson** i "Training Mode" genom att trycka på **Styrknappen** och **A-knappen.** Välj därefter typ av spel från menyn.

1. Datorn visar först hur det skall gå till.

2. Du prövar själv.



3. Datorn visar rätt stöt om du missar.

För att lämna träningsläget trycker du bara på **Programvalsknappen.**

TRÄNING 2 (övning):

Välj **Practice** i "Training Mode" genom att trycka på **Styrknappen** och **A-knappen.**

Var Egen boll och Spelbollen än befinner sig på bordet måste du öva för att förstå sambandet mellan faktorerna: stötstyrka, träffpunkt och vallning.

Så här flyttar du egen boll

1) Tryck på **Startknappen.**
2) Tryck samtidigt på **Styrknappen** och **A-knappen.**
3) Tryck på **Startknappen** igen.

Så här flyttar du Spelbollen

1) Tryck på **Startknappen.**
2) Tryck upp eller ner på **Styrknappen** för att bestämma antalet Spelbollar.
3) Tryck vänster eller höger på **Styrknappen** för att bestämma vilken av Spelbollarna du vill flytta.
4) Tryck samtidigt på **B-knappen** och **Styrknappen** för att flytta Spelbollen.
5) Tryck på **Startknappen** igen när du är klar.

Upprepa steg 3 och 4 om du vill flytta flera bollar.

Datorn spelar om

Datorn spelar om din första boll om du gör en Spelboll av misstag, eller när du gjort samtliga Spelbollar.

Tryck på **Programvalsknappen** för att lämna "Practice Mode" och återgå till Titelskärmen.

POCKET GAME

Om du gör bollarna i tur och ordning får du extra hög poäng.

För att gå vidare från en klass till nästa måste du samla tillräckligt hög mästerskapspoäng i repektive klass och göra en Konststöt när du gjort alla bollarna.

Spelbollen

Spelbollen blir mindre om du missar en stöt (inte gör någon boll). Efter två missade stötar förlorar du en boll. Om du gör Spelbollen av misstag (förlöper) har du förlorat en boll.

Spelet är slut när du inte har några Spelbollar kvar.

Spel för 2 personer

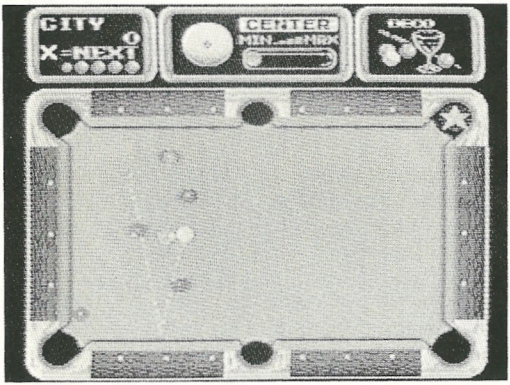
Vid spel för 2 personer tävlar man om vem som får högst poäng efter fem set. När den ene spelaren missar eller gör Spelbollen av misstag, blir det den andre spelarens tur. Obegränsat antal Spelbollar.

Vallning

För att bestämma vilken av spelarna som skall spela först, gör båda spelarna var sin stöt så snart kraftmätaren visas. Den spelare som kan valla Spelbollen i vänster vall och sedan komma närmast högervallen får börja.

Bonus

Du kan skaffa extrapoäng eller extrabollar om du under spelets gång gör Spelbollen i den ficka som en kort stund visar en blinkande stjärna. (I spel för 2 personer endast extrapoäng.)



Poäng

Du får 100 poäng för varje Spelboll du gör. Du får ytterligare 500 poäng om bollen var i nummerordning. Dessutom kan du få oväntade bonuspoäng.

9 BALL

Man använder nio bollar numrerade från 1 till 9 och den spelare som gör den 9:e bollen har vunnit. Bollarna måste göras i nummerordning.

Börja så här

Välj önskat antal set i matchen (3, 7 eller 15) genom att trycka på **Styrknappen** och **A-knappen**. Därefter "vallar" ni för att se vilken spelare som skall spela först.

När en spelare missar, blir det den andres tur. Den spelare som vinner flest antal set, vinner matchen.

Missar

Om du gör en boll som inte var i nummerordning, eller om du förlöper, dvs gör Spelbollen, räknas det som miss och det blir den andre spelarens tur. Den andre spelaren får "boll i hand", dvs får lägga Spelbollen var han/hon vill genom att trycka på **Styrknappen** och **A-knappen**.

Om du missar tre gånger i samma set, har du förlorat det setet.

Specialteknik: Massestöt

Använd samma teknik som för Efterföljare, men fortsätt att trycka upp på **Styrknappen** — och det blir i stället en massestöt som kan ge tre olika resultat beroende på förhållandena.

Öva försiktigt eftersom bollen mycket väl kan studsa av från bordet.

⚠ VAROITUS ⚠

Älä käytä edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Ä lä käytä Nintendo Entertainment Systemiäsi eikä Nintendo pelikasetteja edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.
Hejastus televisiosi kuvaruutu saattaa vahingoittua täydellisesti jos sen kanssa pelataan pelejä joissa esintyy esim. kiinteitä, liikkumattomia jaksoja tai alueita. Sama vahinko voi käydä jos pelattava peli asetetaan tauolle. Jos käytät hejastus televisiotasi Nintendo peleissä, Nintendo sanoutuu irti kaikista mahdollisista syntyneistä vahingoista. Mahdolliset vahingot eivät johdu viallisista Nintendo peleistä tai peliyksiköstä, koska myös muut kiinteät tai toistuvut kuvat saattavat vahingolttaa hejastus television.
Lisätietoja varten, ota yhteys TV valmistajaan tal maahantuojaan.

DATA EAST CORP.
41-10, Minami Ogikubo 4-chome, Suginami-ku, Tokyo "167"

© 1987 DATA EAST CORP.
PRINTED IN JAPAN